**STUDI KOMPARASI EFEKTIVITAS METODE**

***CONCEPT MAPPING* DAN *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS**

**ABSTRAK**

**Oleh: Drs. SALIMAN, M.Pd, ANIK WIDIASTUTI, M.Pd, RARAS GISTHA R, M.Pd, LELI AFITA dan RETNO WIDYASTUTI**

 Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui metode yang paling efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran efektivitas metode *concept mapping* dan *project based learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS.

 Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan *Randomized Subject, Pretest-Posttest Group Design.* Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Gamping Tahun Ajaran 2014/2015 .Jumlah populasi sebanyak 204 siswa. Sampel penelitian yaitu kelas VII E dan VII F. Kelas VII F sebagai kelas eksperimen 1 dan mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan metode *Concept mapping* sedangkan kelas VII E sebagai kelas eksperimen 2 dan mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan metode *Project Based Learning.* Data dikumpulkan dengan angket dan observasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

 Hasil penelitian yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara metode *Concept Mapping* dengan metode *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas VII SMP Negeri 2 Gamping. Hal ini dilihat dari hasil uji–t (*independent sample t-test*) yang menunjukkan skor angket akhir sebesar 2,137. Nilai thitung>ttabel (2,137>1,997) dan nilai (sig) <0,05 yaitu sig. 0,000<0,05. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan kreativitas siswa yang signifikan antara kelas eksperimen 1 (CM) dengan kelas eksperimen 2 (PjBL). Hal ini menunjukkan bahwa metode *Concept Mapping* terbukti mampu meningkatkan kreativitas siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Gamping.

**Kata Kunci: *concept mapping, project based learning*, kreativitas, pembelajaran IPS.**